

**GAMIFICAÇÃO E METODOLOGIAS ATIVAS PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA NO PIBID**

Mariana Gregório Arcari, Maria Eduarda de Moraes Casari, André Lopes
Ferreira

E-mail para contato: mariana.gregorio@uel.br, maria.eduarda.moraes@uel.br
alfamerica@uel.br

*Trabalho vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à
Docência – PIBID do Curso de História*

Resumo

Introdução: O trabalho foi desenvolvido em sala de aula por meio da gamificação, ou seja, utilização de jogos para o ensino com o objetivo didático de interação e diversificação da apreensão do conteúdo. **Objetivo:** Realizar uma revisão do conteúdo por meio do jogo, fixando conceitos gerais assim como informações relevantes de um amplo contexto da Revolução Francesa. **Metodologia:** O trabalho foi feito via Google Meet no dia 08/06/2021, com apresentação de um jogo, que propunha uma disputa de pontos entre os estudantes para aqueles que acertassem os conceitos e participassem da aula. **Resultados:** A atividade desenvolvida produziu resultados positivos, gerando interação entre os alunos e conosco, estagiários. Além disso, com a apresentação do jogo didático, foi feita uma revisão que auxiliou na prova bimestral, sendo a Revolução Francesa – tema do jogo – o conteúdo mais acertado na avaliação. **Conclusões:** Com isso, as metodologias ativas se mostram importantes para o aprendizado, ainda mais em um contexto de pandemia, que desestimula a interação em sala de aula. A aplicação do recurso didático refletiu no desempenho dos alunos e fez com que os mesmos se empenhassem para resolverem o jogo.

Palavras-chave: Jogos; metodologias ativas; ensino de história; recursos didáticos; interação.